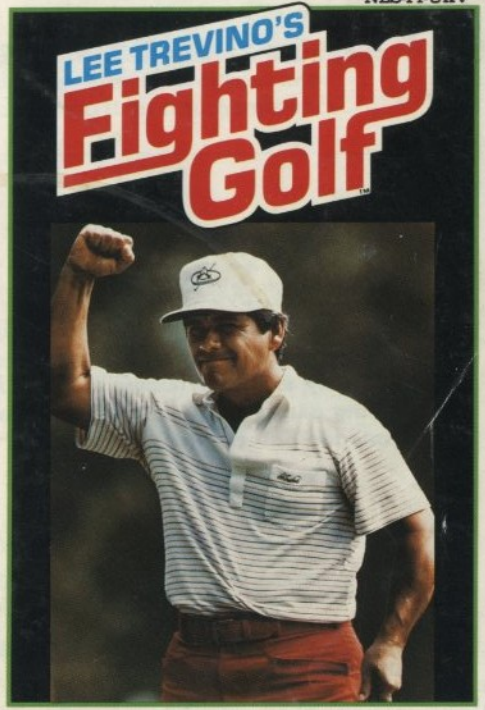
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

SNK CORPORATION
18, TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
TELEPHONE : (06)338-7007 FAX : (06)338-7150 TELEX : 5236785 SNKCO J

PRINTED IN JAPAN STAMPATO IN GIAPPONE

NES-FI-UKV

INSTRUCTION MANUAL



SNK

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatility with your Nintendo Entertainment System.™

THIS GAME IS LICENCED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

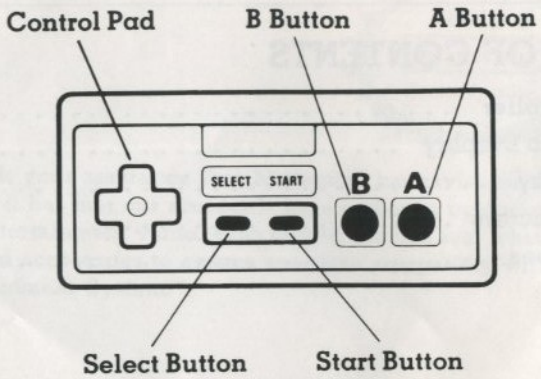
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Thank you for selecting LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF from SNK for your Nintendo Entertainment System. For maximum enjoyment of your new game, please read this booklet carefully and save it for future reference.

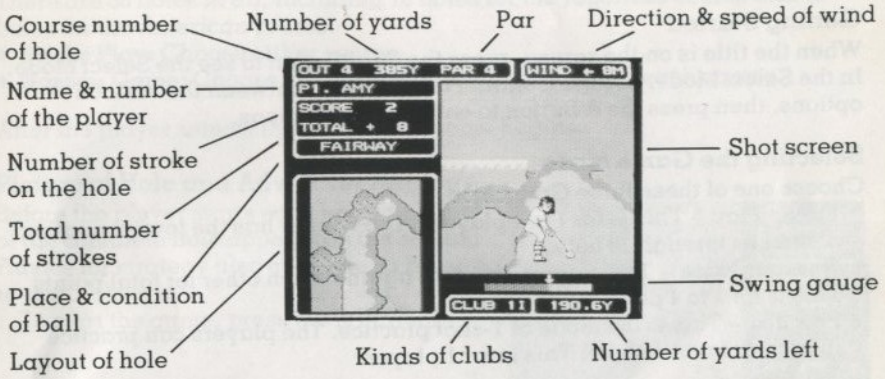
TABLE OF CONTENTS

The Controller 2
The Screen Display 3
How to Play 4
The Characters 11
The Courses 12

THE CONTROLLER



THE SCREEN DISPLAY



Direction and Speed of Wind
Wind blows in the direction of the arrow, and changes depending on the direction of the screen. The speed of the wind varies between 0 and 9 meters.

Number of Yards Left
The distance from the ball to the pin.

Status
The place and condition of the ball.

HOW TO PLAY

Getting Started

When the title is on the screen, press the Start Button to see the Select Mode. In the Select Mode, use the Control Pad to choose between the various options, then press the A Button to enter your selections.

Selecting the Game Mode

Choose one of these three Game Modes:

- **Stroke Play** – This is for 1 to 4 players. The winner has the lowest number of strokes through 18 holes.
- **Nassau Game** – The players compete against each other for total points. This is for 1 to 4 players.
- **Practice** – This is the mode of T-shot practice. The players can practice it on their favorite hole. This is for 1 player.

Selecting the Number of Players

Here you decide how many people will play the game. In a 4-player game, use Controller I for players 1 and 3; use Controller II for players 2 and 4.

Selecting Characters

Choose one out of four characters. Each character has their own special strengths and weaknesses regarding distance and accuracy.

Selecting a Course

There are 36 holes in all, including 18 holes for the Japanese course and 18 holes for the American course.

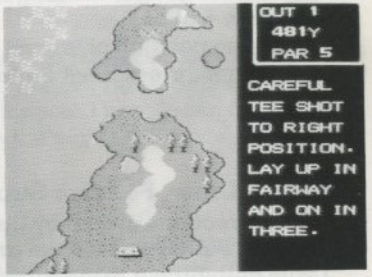
- **Stroke Play:** Choose either course.
- **Nassau Game:** Choose OUT (9 holes) and IN (9 holes) of each course.

After the player selects the course, the game begins.

Picture of Hole and Advice for Strategy

Before the player starts each hole, a picture of the complete hole appears on the screen. Advice for strategy also appears, so be sure to take note of it.

To start the game, press the A Button.



To See the Score

Press the Start Button, and the score will appear.

Type of Swing

Guide for hitting the ball: Distance and direction of the ball are set at the position stopped in the swing gauge.

1) Back swing starts by pressing the A Button.
2) The top position of the swing is set by pressing the A Button again. It is related to flight distance, and the shorter the blue part on the gauge, the longer the flight distance will be.
3) To set the position of impact and to decide a direction, press the A Button again.

Hitting a Draw, Fade, or Straight Ball

Various directions are set by the position of impact on the swing gauge:

Straight Ball: Stop it on the arrow.
Draw Ball: Stop it to the right of the arrow.
Fade Ball: Stop it to the left of the arrow.

Hitting a High or Low Ball

To hit a high ball, press the top of the Control Pad. To hit a low ball, press the bottom of the Control Pad.

Applying Backspin

A backspin ball does not move much from the position where it drops on the ground. When the player hits the ball, he can apply backspin by pressing the A Button, and at the same time pressing either the left or right of the Control Pad. The shorter the time gap between pressing the A Button and the Control Pad, the stronger the backspin will be.

Note: The backspin won't be applied easily when hitting a wood (1W-4W) or long iron (1I-3I).

Choosing the Direction of the Shot

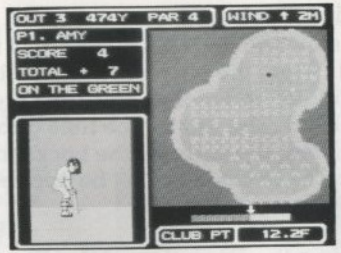
To see the cursor for direction of the shot, press the B Button. Move the cursor to choose a direction by pressing the Control Pad left, right, up, or down.

To see the complete hole, press the A Button once. Then, to see the Putting Green, press the A Button again. Then, to see the various direction selections, press the A Button again.

Selecting the Club

Press the B Button to see the selection of clubs. The sign of the club flashes. Use the Control Pad to choose a club. Press the B Button, and the Swing Gauge shows up.

Manipulating the Club on the Putting Green



Press the B Button to determine the direction of the ball. The player can't select a club – only the putter can be used on the putting green.

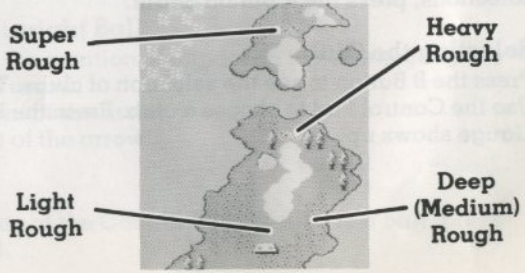
1) Press the A Button once to start the back swing.

2) Press the A Button again to determine the strength of the putt.

The hash marks on the putting green show the direction and height of the grass. The ball goes in the direction of the point of the mark. The bigger the mark, the more the ball is affected. (Note: The influence of grass on the American course is stronger than on the Japanese course.)

Roughs

There are four different kinds of roughs. The heavier the rough, the shorter the flight distance and the weaker the backspin of the ball.



Super Rough: The heaviest (only for American course).

Light Rough: OK to use long iron.

Heavy Rough: The player can't hit the ball with a driver or long iron.

Deep (Medium) Rough: If the player can hit the ball well, flight distance will be long.

Bunkers

Flight distance will not be far from a bunker with heavy sand.

Hard Bunker: In heavy sand and near the putting green.

Bunker: In light sand, and the player can hit the ball far even with long iron.

The Rules

OB: When the ball falls outside the OB line, it is out of bounds. Two strokes are added as penalty. The player must return to where he originally hit the ball.

Water: When the ball drops into the sea, river, or water, one stroke is added as penalty, and the ball moves out of the hazard.

Give Up: When the player has hit three times as many shots as par on any hole, play on the hole is over and the player moves on to the next hole.

There are some parts of the game in which real golf rules don't apply.

Nassau Game

This game is based on real golf competition. It is more interesting and radical than regular stroke play. The players compete against each other for total points, and the winner has the most points at the end.

Points for Nassau Game

One stroke difference is 10 points. The player with the most winning holes through 9 holes gets 50 points. This 50 points is an object for "Press."

The winner always gets points from the loser. Also, as a special point, the winner of the Driving Contest, Near Pin Contest, and Hole in One, can get 30 points from the other players.

Special Rule: "Press" for the Last Hole

The Nassau Game has a great rule called "Press." When a player is behind by 2 Down or more and can't win even if he wins the last hole, he can declare "Press."

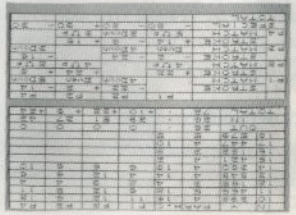
When he declares it and wins the hole, the score becomes tied. But if he loses it, he has to give up 2 times as many as the lost points – in other words, his losses are doubled. This is a big gamble! The indication asking if the player wants to declare "Press" comes on before starting the last hole. Only the losing player can declare "Press" and the winning player must accept it.

All points are calculated by the computer automatically and show up on the score board.

How to Read the Score Board

On the score board, the top chart shows the number of strokes of each player. The bottom chart shows points for the Nassau Game.

The total points are shown when the player finishes 9 holes.



THE CHARACTERS

Pretty Amy

The only female player. Her swing speed is slow, her ball control is fantastic, and her aiming is accurate. But her stroke is less powerful than the others.

Big Jumbo

His stroke is very powerful, and his flight distance is the longest. But he doesn't want to adjust his power. The player needs good technique to control him.

Super Mex

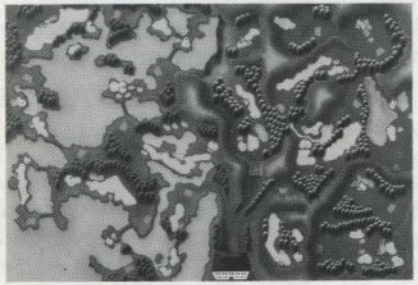
An all-around player. His ability is between Amy and Jumbo as to flight distance, accuracy, and swing speed.

Miracle Chosuke

He has less power than Super Mex. But he is good at putting, and his accuracy is unequalled. He can hit a "Reverse Miracle Putt."

THE COURSES

Japanese Course



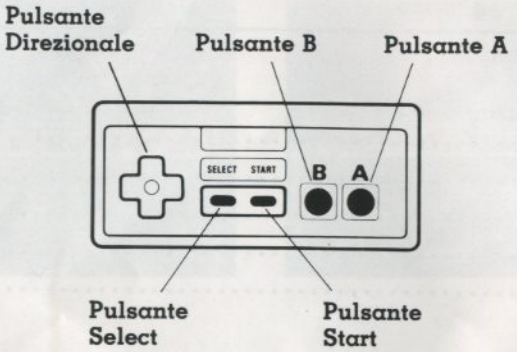
American Course

Vi ringraziamo per aver scelto la cartuccia FIGHTING GOLF della SNK per il vostro Nintendo Entertainment System. Leggete attentamente questo libretto di istruzioni per assicurarvi del corretto trattamento del nuovo gioco e tenetelo per consultazione per il futuro.

INDICE

La Pulsantiera 14
Lo Schermo 15
Come si gioca 16
I Personaggi 23
I Percorsi 24

LA PULSANTIERA



LO SCHERMO

Direzione e velocità del vento
Il vento soffia nella direzione della freccia e cambia a seconda della direzione dello schermo. La velocità del vento varia da 0 a 9 metri.

Numero di yarde rimaste
La distanza tra la pallina e il segnale

Stato
Il luogo e la condizione in cui si trova la pallina.

COME SI GIOCA

Per iniziare
Quando il titolo è sullo schermo, premete il Pulsante Start per vedere il Select Mode. Quando siete nel Select Mode, usate il Pulsante Direzionale per scegliere le varie opzioni, quindi premete il Pulsante A per confermare la vostra scelta.

Selezione del Game Mode
Scegliete tra questi 3 Modi di Gioco:
- **Stroke play** – per un numero di giocatori da 1 a 4. Il vincitore è colui che passa attraverso 18 buche utilizzando il minor numero di tiri.
- **Nassau Game** – i giocatori competono tra loro per il punteggio totale. È un gioco fino a 4 giocatori.
- **Practise** – i giocatori possono allenarsi con il tiro "T" sulla loro buca preferita. È per un solo giocatore.

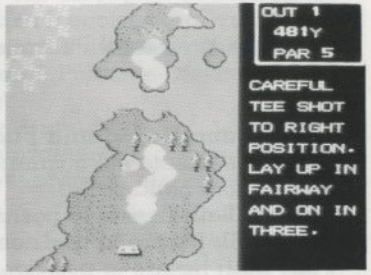
Selezione del numero di giocatori
Qui decidete quanti saranno i giocatori. Nel gioco a 4, usate la Pulsantiera 1 per il 1° e il 3° giocatore e la Pulsantiera 2 per il 2° e il 4°.

Selezione dei personaggi
Scegliete uno dei quattro personaggi. Ogni personaggio ha le sue proprie forze e debolezze per quanto concerne la distanza e la precisione.

Selezione del percorso
Ci sono in tutto 36 buche che comprendono 18 buche per il percorso giapponese e 18 per quello americano.
- **Stroke Play** – scegliete uno dei due percorsi.
- **Nassau Game** – scegliete OUT (9 buche) e IN (9 buche) di ogni percorso.

Il gioco inizia quando è stato selezionato il percorso.

Disegno della buca e consigli strategici
Prima che il giocatore inizi la buca, sullo schermo appare un disegno completo della buca. Compaiono anche dei consigli strategici, quindi assicuratevi di prenderne nota. Per incominciare il gioco, premete il Pulsante A.



Per visualizzare il punteggio
Premete il Pulsante Start e apparirà il punteggio.

Tipo di swing

Indicazione per colpire la pallina: la distanza e la direzione della pallina sono fissate nella posizione del livello dello swing.

1) Il back swing inizia premendo il Pulsante A.
2) La posizione più alta dello swing viene fissata premendo nuovamente il pulsante A. È collegata alla distanza di volo e più corta è la parte blu sul misuratore del livello di tiro, più lunga sarà la lunghezza del volo.
3) Per fissare la posizione d'impatto e decidere la direzione, premete il Pulsante A nuovamente.

Per tirare una Draw, una Fade o una Straight Ball

La posizione fissata sul misuratore del livello dello swing determina le varie direzioni della palla:

Straight Ball: fissare la posizione sulla freccia.
Draw Ball: fissare la posizione a destra della freccia.
Fade Ball: fissare la posizione sulla sinistra della freccia.

Per tirare una High Ball o una Low Ball

Per tirare una High Ball premere la parte superiore del Pulsante Direzionale. Per tirare una Low Ball premere la parte inferiore del Pulsante Direzionale.

Come effettuare un Backspin

Una Backspin Ball non si sposta di molto dalla posizione di caduta sul terreno. Quando il giocatore colpisce la palla può darle l'effetto Backspin premendo il pulsante A e contemporaneamente o la parte destra o la parte sinistra del Pulsante Direzionale. Più breve sarà l'intervallo che intercorre tra la pressione sul Pulsante A e quella sul Pulsante Direzionale più forte sarà l'effetto Backspin impresso alla palla.

Nota: non sarà facile imprimere l'effetto Backspin alla palla se si usa un wood (IW-4W) o un long iron (II-3I).

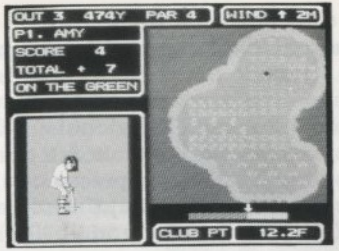
Come imprimere una direzione alla palla

Per vedere il cursore e dirigere il tiro premere il Pulsante B. Muovere il cursore per scegliere una direzione premendo il Pulsante Direzionale a destra, a sinistra verso l'alto o verso il basso.
Per vedere l'intera buca premere il pulsante A una volta.
Poi, per vedere il Putting Green, premere nuovamente il pulsante A. Infine per vedere una selezione delle varie direzioni premere nuovamente il Pulsante A.

Selezione delle mazze

Per vedere la selezione completa delle mazze premere il Pulsante B. A questo punto lampeggia il segnale relativo. Usare il pulsante Direzionale per scegliere una mazza. Premere il pulsante B che farà apparire il misuratore dello Swing.

Utilizzo della mazza sul Putting Green



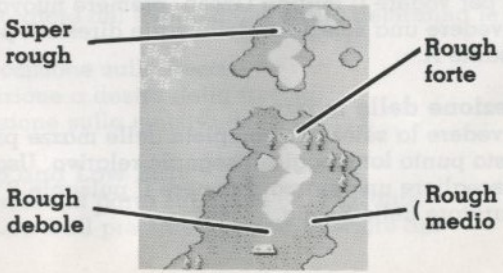
Premere il Pulsante B per determinare la direzione della palla. Il giocatore non può scegliere la mazza: sul Putting Green può essere usato solo il putter.

1) Premere il Pulsante A una volta per iniziare il back swing.

2) Premete nuovamente il Pulsante A per determinare la forza del tiro. I segni sul putting green mostrano la direzione e l'altezza dell'erba. La palla va in direzione della punta del segno. Più grande è il segno, maggiore sarà l'influenza che l'erba esercita sulla palla. (Nota: l'influenza dell'erba nel percorso americano è superiore a quella del percorso giapponese).

Rough

Ci sono quattro diversi tipi di rough. Più il rough è pesante, minore sarà la distanza di volo e più debole l'effetto backspin della palla.



Super rough (solo per il percorso americano): il più potente.

Rough debole: va bene la mazza long iron.

Rough forte: il giocatore non può colpire la palla con un driver o una long iron.

Rough medio: se il giocatore riesce a colpire bene la palla, la distanza di volo sarà molto lunga.

Bunkers

La distanza di volo non sarà lunga da un bunker di sabbia pesante.

Bunker forte: in sabbia pesante e vicino al putting green.

Bunker: in sabbia più leggera. Il giocatore può tirare lontano anche con una long iron.

Le Regole

OB: quando la palla cade fuori della linea OB, vengono aggiunti due tiri come penalità. Il giocatore deve tornare al punto da cui aveva colpito la palla.

Acqua: quando la palla cade nel mare, in un fiume o nell'acqua, viene aggiunto un tiro come penalità e la palla viene spostata all'esterno.

Give up: quando il giocatore ha colpito la palla 3 volte sulla stessa buca, il gioco su quella buca termina e si sposta su quella successiva.

Ci sono alcune parti del gioco in cui non si applicano le reali regole del golf.

Nassau Game

Questo gioco si basa su una vera competizione ed è pertanto molto interessante. I giocatori competono uno contro l'altro e il vincitore è colui che ha raggiunto il numero maggiore di punti.

Punti per il Nassau Game
La differenza di un tiro vale 10 punti. Il giocatore che su 9 buche ne realizza il numero maggiore riceve 50 punti. Il vincitore riceve anche punti dal perdente. Inoltre il vincitore del Driving Contest, Near Pin Contest e Hole in One riceve 30 punti dagli altri giocatori.

Regola speciale: "Press" per l'ultima buca
Il Nassau Game ha una regola chiamata "Press". Quando un giocatore è indietro di 2 down o più e non può vincere neanche vincendo l'ultima buca, egli può dichiarare "Press". Se dichiara "Press" e vince la buca, il punteggio diventa di parità. Ma se fallisce la buca perde il doppio dei punti. L'indicazione di richiesta di "Press" viene mostrata prima dell'ultima buca. Solo il giocatore che sta perdendo può dichiararlo e il vincente è costretto ad accettare. Tutti i punti vengono calcolati automaticamente dal computer.

Come leggere il punteggio
Sulla tabella del punteggio la parte superiore contiene il numero di colpi dei giocatori. La tabella inferiore invece mostra i punti del Nassau Game.
Il punteggio totale appare quando il giocatore termina le 9 buche.

PERSONAGGI

Pretty Amy
L'unico giocatore femmina. La sua velocità di swing è bassa, il suo controllo della palla è fantastico e la sua mira precisa. Ma il tiro è meno potente di quello degli avversari.

Big Jumbo
Il suo tiro è molto potente e la sua distanza di volo è la più lunga. Però il giocatore dovrà fare fatica per controllare la sua potenza.

Super Mex
La sua abilità sta a metà fra Amy e Jumbo in quanto a lunghezza di volo, precisione e velocità di swing.

Miracle Chosuke
È meno potente di Super Mex ma ha una buona capacità di tiro e la sua precisione non ha rivali. Può anche colpire un "Reverse Miracle Putt".

I PERCORSI

Percorso Giapponese

Percorso Americano